

**Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Diajarkan Dengan Model Pembelajaran
Teams Games Tournament dan *Make A Match* Pada Materi Jamur di Kelas
X SMA Negeri 1 Namorambe Tahun Pembelajaran 2016/2017**

**Heppytha Okida Genky Tarigan
NIM 4121141009**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Make A Match* pada materi jamur di kelas X SMA Negeri 1 Namorambe Tahun Pembelajaran 2016/2017. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang ada di SMA Negeri 1 Namorambe Tahun Pembelajaran 2016/2017 yang terdiri dari 5 kelas. Sampel diambil dengan metode *purposive sampling*. Sampel yang digunakan adalah dua kelas yaitu untuk kelas Eksperimen I dengan jumlah 30 siswa dan kelas Eksperimen II dengan jumlah 30 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah soal dalam bentuk pilihan berganda sebanyak 20 soal yang telah divalidkan terlebih dahulu. Hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata hasil belajar pada kelas Eksperimen I ($76,33 \pm 7,30$) dan kelas Eksperimen II ($70,5 \pm 7,80$) dan dilakukan uji $-t$ dengan $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{hit} = 3,08 > 1,671$. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih baik dan terdapat ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Make A Match* pada materi jamur di kelas X SMA Negeri 1 Namorambe Tahun Pembelajaran 2016/2017.

Kata kunci: hasil belajar, Teams Games Tournament, Make A Match

Differences Taught Student Results With Learning Model *Teams Games Tournament* and *Make A Match* On Content of Fungi in Class X SMAN 1 Namorambe Learning Year 2016/2017

Heppytha Okida Genky Tarigan
NIM 4121141009

ABSTRACT

This study aims to determine differences in learning outcomes of students who are taught by learning model *Teams Games Tournament* and *Make A Match* on fungi material in class X SMAN 1 Namorambe Learning Year 2016/2017. The population in this study were all students of class X in SMAN 1 Namorambe Learning Year 2016/2017 consisting of 5 classes. The sample was taken by purposive sampling method. The samples used were two classes, namely for class I experiment with the number of 30 students and class II Experiment with the number of 30 students. This type of research is an experimental research. Instruments used to determine student learning outcomes is a matter in the form of multiple choice questions that have been as much as 20 valid first. Results of data analysis obtained by the average value of learning outcomes in the classroom Experiments I ($76,33 \pm 7,30$) and classroom learning outcomes Experiment II ($70,5 \pm 7,80$). After testing -t with $\alpha = 0.05$ was obtained $t_{hit} = 3.08 > 1.671$. Based on these results concluded that the learning model *Teams Games Tournament* is better and there are differences in learning outcomes of students who are taught by learning model *Teams Games Tournament* and *Make A Match* on fungi material in class X SMA Negeri 1 Namorambe Learning Year 2016/2017.

Keywords: learning outcomes, *Teams Games Tournament*, *Make A Match*